TOUS LES DEUX MOIS
N° 31
ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

18 F

STARS
DUNE
LE FILM
LES JEUX

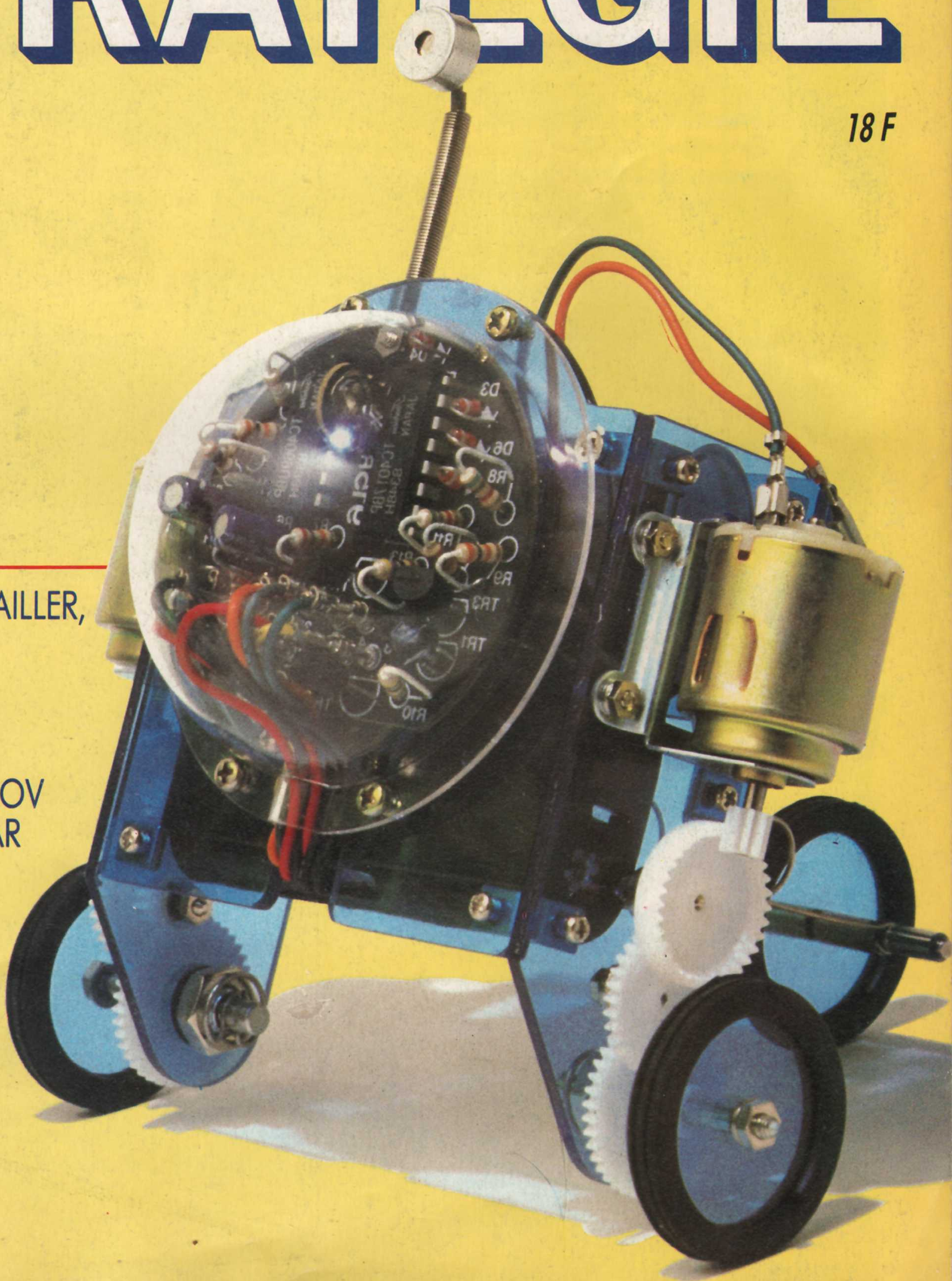
JEUX DE RÔLE
A l'ASSAUT
DES VRAIS
DONJONS

BONJOUR LES ROBOTS
NÉS POUR TRAVAILLER,
ILS NE PENSENT
QU'À JOUER !

ECHECS
KARPOV-KASPAROV
LE MATCH VU PAR
BORIS SPASSKY

AVENTURE
LE MYSTÈRE
DE LA STATUE
MAUDITE

MICRO
LE GO
EN BASIC
ENFIN





La tortue « T-Kit » ci-dessous est un automate programmable qui peut être contrôlé par la plupart des micros (ici, un Oric-Atmos), par l'intermédiaire d'un émetteur infrarouge (au centre). On distingue nettement les quatre diodes émettrices sur l'interface reliée au micro.

Si vous posez la question : *« je voudrais relier mon ordinateur à un véhicule, par liaison infrarouge »*, vous aurez des surprises... Les responsables des boutiques d'informatique vous diront d'aller voir *« ceux qui font des maquettes, des modèles réduits »*... Et chez les marchands de maquettes, on vous dira *« ah ça c'est de l'informatique, allez voir dans les boutiques d'informatique » !* C'est dire que « l'interface » micro/véhicule télécommandé n'est pas encore au point. Nous avons quand même fini par trouver.

Lucien Dédéo, responsable du magasin S.O.S. Computer, ancien animateur du club de micro-informatique de Montreuil — un club qui a compté jusqu'à 300 membres — commercialise une « tortue » à monter en kit *(T-Kit)* pour moins de 2 000 F, qui peut être pilotée par n'importe quel ordinateur disposant d'une « sortie parallèle » (90 % des micros). C'est sans doute l'engin qui présente le meilleur rapport qualité/prix à ce jour (voir encadré « les bonnes adresses »).

Ce magasin propose également un système d'interfaçage standard permettant de



Ces trois cartes d'interface standard permettent de gérer les entrées et les sorties de signaux entre un micro-ordinateur et un appareil quelconque.

faire réagir votre micro à tous les capteurs possibles placés dans son environnement. Un système complet et fiable pour quelques centaines de francs.

Notre enquête nous a également conduit chez Sprites, une toute jeune société d'édition de logiciels de jeu (voir News). Sprites prépare un robot télécommandé par un micro au standard MSX. Une idée sur laquelle



beaucoup de sociétés travaillent actuellement. Pietro Pancino, responsable du robot Sprites, a éclairé notre lanterne.

Si le problème est assez simple pour un informaticien, il en va tout autrement pour un amateur. Sans entrer dans les détails les plus techniques, l'amateur doit posséder les quelques rudiments suivants.

D'abord, il faut savoir que les résultats de calcul du microprocesseur qui pilotent votre micro peuvent être envoyés à diverses « adresses », comme une lettre. Les cas les plus fréquents sont d'envoyer les messages vers l'écran ou vers l'imprimante. Il est également possible, en tapant un code au clavier, d'envoyer des messages sur une « sortie » souvent placée derrière le boîtier de l'ordinateur. Sur les sorties dites « parallèles », qui équipent quasiment tous les micros, les informations circulent parallèlement sur 8 fils juxtaposés. Huit autres fils assurent la gestion du transit de ces informations. Les informations sont simplement des impulsions électriques de 5 volts.

La première idée, la plus simple, est de se dire qu'il doit bien être possible de faire tourner différents moteurs grâce à cette intensité électrique. Or, c'est parfaitement impossible. S'il est vrai que 5 volts suffisent à faire tourner un moteur électrique, il restera à jamais impossible de relier directement la sortie d'un ordinateur à un moteur électrique. Pourquoi ? Simplement parce que des centaines de fois par seconde, le microprocesseur prend connaissance de l'état électrique de toutes ses entrées et sorties. Et ce, même si vous lui donnez comme ordre d'envoyer des impulsions et non d'en recevoir. C'est ainsi. Autant dire que s'il se met à « lire » les étincelles d'un moteur électrique, il se portera très très mal ! Tout l'ordinateur aura un véritable infarctus...

C'est la raison pour laquelle il faut créer une sorte de sas, endroit où tous les si-

UN CRABE PRIMÉ

Le crabe-logo du lycée d'enseignement technologique Raoul-Follereau de Belfort, a reçu une mention spéciale du jury du concours « Jeu-jouet à caractère scientifique et technique » organisé par le musée des Sciences et Techniques de La Villette, à Paris en novembre dernier. A l'heure où les robots font leur entrée au niveau grand public, il fallait le signaler.

C'est seulement en 1981 qu'apparaît la première *Tortue Logo*, un véhicule programmable, à la suite des travaux de Seymour Papert, du M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology). Les enseignants de deux établissements de Belfort en ont repris l'idée. Avec l'adjonction d'une pince, la tortue s'est mutée en « crabe-logo » (voir photo : Mazalto et le crabe-logo). Il est piloté par micro-ordinateur par transmission de codes ASCII à partir d'un programme écrit en logo, un des dialectes informatiques les plus adaptés à la robotique.

(Pour renseignements : Maurice Mazalto et Maxime Wack, LT Belfort BP 535, 90016 Belfort Cedex).



(doc. musée de La Villette).

PACIFIC 231

Interactive Picture Systems (U.S.A.). Adaptation française et diffusion: Ediciel
Version américaine pour Apple: Spinaker Software
400 F, sur disquette pour Apple II
type de jeu: simulation économique sur le thème de la conquête de l'Ouest par le chemin de fer
joueur: en solitaire

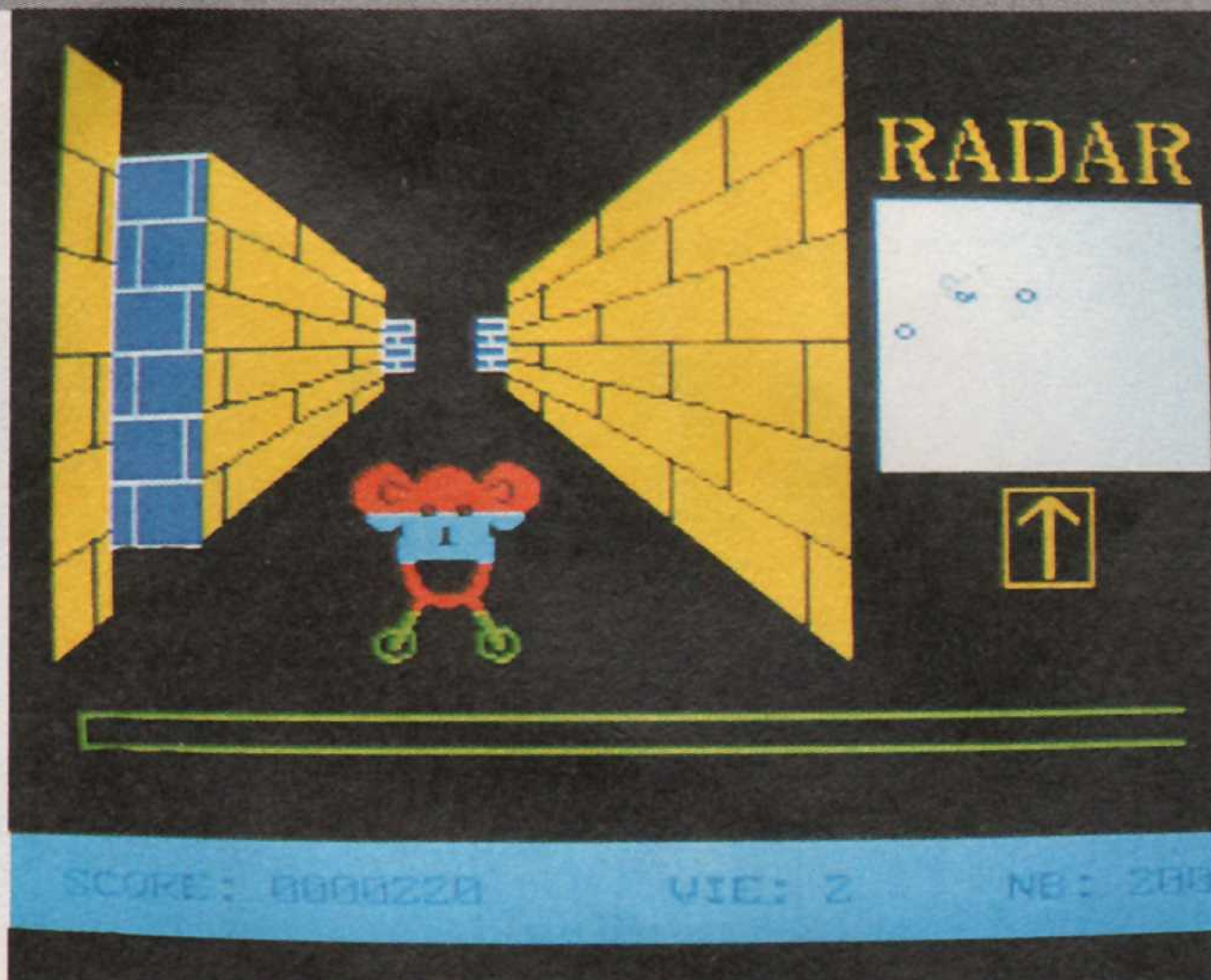
Les premiers trains à vapeur viennent de faire leur entrée au Far West. Vous êtes le responsable d'une compagnie de transport par voie ferrée, la « Trans America Railroad ». Le jeu consiste à manœuvrer votre train, tracté par la célèbre « Pacific 231 » (qui date en fait de 1892 !) pour livrer les industries avoisinantes.

Sur l'écran apparaît votre réseau, le niveau de vos stocks, les entreprises à desservir, l'état de chargement de chaque wagon, etc. En manager consciencieux, vous devrez vous inquiéter des informations qui circulent sur le « marché », payer vos employés, faire les réparations qui s'imposent. Et tout cela très vite... sans pour autant dérailler.

L'adaptation française des jeux américains de Spinnaker par la société Ediciel (Matra et Hachette) est décidément fructueuse. Après *Profession Détective* (voir *J&S* n° 27) et quelques autres titres de qualité, *Pacific 231* complète la gamme de ces jeux de simulation bien conçus et très accessibles.



accessibilité: ►►►►▷
graphisme: ►►►▷▷
durée: plus d'une heure par partie
originalité: ►►►▷▷
nous aimons: ►►►►▷



3-D MUNCH

(Loriciels)
140 F, sur cassette
pour Oric/Atmos

Ce jeu, qui fait davantage appel à la dextérité qu'à la réflexion, est l'exemple de la reprise astucieuse d'un jeu super-connu, *Pacman.* Au lieu de voir en plan, le célèbre labyrinthe où s'affairent les « gloutons », le joueur est placé à l'intérieur même du dédale. Une « vision-radar », placée dans un coin de l'écran, permet quand même au joueur de savoir où il se trouve, mais lui apporte trop peu de précision pour agir au mieux. Seule la conjugaison des deux visions permet un comportement adéquat.

Quitte à choisir un jeu de dextérité, pour sa consommation personnelle ou pour faire un cadeau, autant choisir celui-là. Pour une fois, « on » ne s'est pas contenté de changer seulement le nom du jeu !...

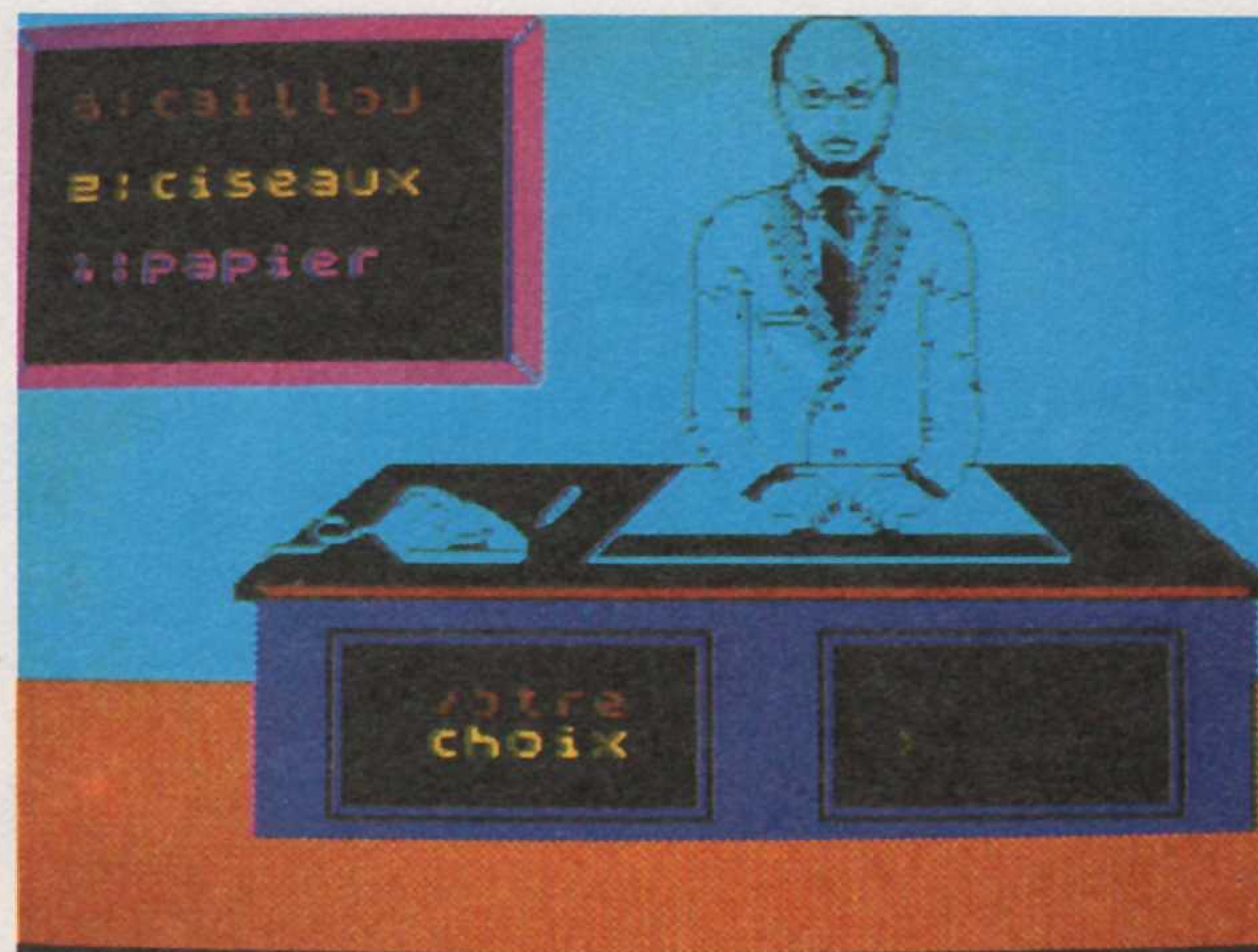
accessibilité: ►►►►▷
graphisme: ►►►▷▷
durée: 5 minutes par partie
originalité: ►►▷▷▷
nous aimons: ►►▷▷▷

CLIVE

(Sprites)
120 F, sur cassette; en français
pour Spectrum 48 Ko

Le jeu proposé n'est autre que « pierre, ciseaux et papier » dont il n'est sans doute pas nécessaire de rappeler la règle. L'adversaire, Clive, (comme Lord Clive Sinclair) tend la main et montre ce qu'il a choisi (pierre, papier ou ciseaux). Il prononce (comme il peut !) mais en français « je choisis... ». Et ce, sans la moindre adjonction d'un module ou d'un logiciel de langage. Cela dit, même en s'appuyant sur le fait qu'il s'agit d'un programme pour les plus jeunes, on ne peut s'empêcher de penser que le micro-ordinateur est ici largement sous-employé. D'autant que la psychologie de l'adversaire proposé laisse un peu à désirer. Faites deux fois « pierre » et il ne manquera pas de sortir le papier. C'est là que vous l'attendez avec les ciseaux ! Il y a peu de chance que Clive Sinclair se reconnaisse dans ce personnage.

accessibilité: ►►►►►
durée: 3 minutes par partie
originalité: ►▷▷▷▷
nous aimons: ►▷▷▷▷



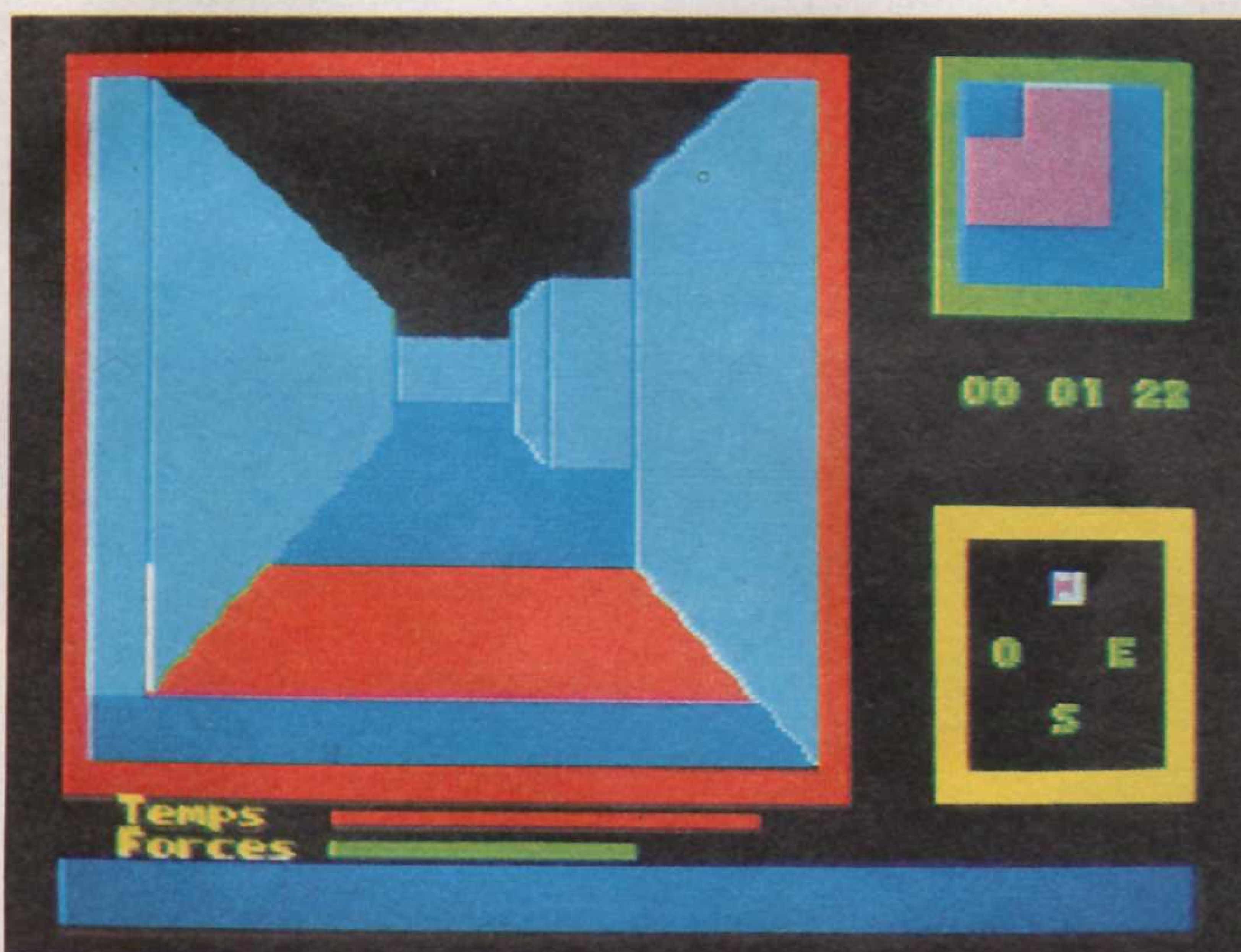
DEDAL

(Infogrammes)
120 F, sur cassette; en français
pour Oric 1/Atmos
type de jeu: labyrinthe
joueur: en solitaire

Dedal est tout simplement un labyrinthe, dont le joueur doit sortir avant que son énergie ou le temps qui lui est imparti ne soit épuisé. Après le réglage du volume sonore (pour la musique !) et du niveau de difficulté, apparaît, comme si on y était, la vue en trois dimensions des couloirs du labyrinthe.

A l'aide des flèches, droite et gauche, on pivote d'un quart de tour. Un appui sur la barre d'espacement permet d'avancer d'un pas. Bien que le plan du labyrinthe soit visible pendant quelques secondes au début de la partie, le jeu est loin d'être aussi facile qu'on pourrait le croire. La moindre erreur condamne le joueur à une errance abominable. La rapidité, avec laquelle les images apparaîssent à l'écran, est supérieure à ce qu'un joueur normalement constitué peut supporter. Il faut donc manier la barre d'espacement avec modération si l'on veut avoir le temps de saisir la topographie des lieux abordés. *Dédal* est un excellent jeu pour les inconditionnels des labyrinthes. L'option «jeu évolutif» permet d'accéder à des chemins toujours plus tortueux.

accessibilité: ▶▶▶▶▷
graphisme: ▶▶▶▷▷
durée: cinq minutes par partie
originalité: ▶▷▷▷▷
nous aimons: ▶▶▶▷▷





CHALLENGE VOILE

(Loriciels)
140 F, sur cassette
pour Oric 1/Atmos
type de jeu: simulation de régate, en solitaire ou à deux joueurs: en solitaire ou à plusieurs

Pour cette régate, trois niveaux de jeu sont proposés. Au niveau 1, par lequel il est préférable de commencer, seule la force du vent varie. C'est l'occasion de tirer correctement ses premiers bords, d'abord en orientant le dériveur à l'aide des flèches droite et gauche, puis en bordant plus ou moins la voile à l'aide des flèches haut et bas.

Au niveau 2 interviennent conjointement les courants de marée, la mise en place de la dérive et le spi. C'est déjà plus difficile.

Enfin, au niveau 3, le joueur devra faire attention aux sautes de vent, en plus des autres paramètres. Les débuts sont parfois difficiles, surtout quand on voit filer l'adversaire informatisé, loin devant. Mais rapidement le joueur peut faire des progrès suffisants pour le rattraper régulièrement. Il pourra alors défier tous les autres navigateurs... au clavier du moins ! Un bon jeu, à la fois simple et efficace.

accessibilité: ▶▶▶▷▷
durée: une demi-heure par régate
originalité: ▶▶▷▷▷
nous aimons: ▶▶▶▷▷

OBJECTIVE: KURSK

(S.S.I., chez Sivéa)
625 F, sur disquette; en anglais
pour Apple II, IIe, IIc et Atari 800 XL
type de jeu: wargame
joueur: en solitaire contre le programme

La bataille de Kursk est connue pour être la plus grande bataille de chars. Près de 4 000 engins blindés y furent engagés ! Le scénario débute en juillet 1943. Le joueur joue les forces allemandes et l'ordinateur les troupes soviétiques.

Le but du jeu est d'atteindre Kursk en onze jours ou moins. Une tâche difficile si l'on tient compte des conditions climatiques, des champs de mines et surtout des 2 000 chars soviétiques KV-1 et T 34. Les cinq pages de règles (en anglais) sont très proches des autres wargames de la gamme S.S.I.

La phase d'«ajustement», au cours de laquelle le joueur répartit ses forces en unités plus ou moins grandes, précède le ravitaillement, les déplacements, les missions aériennes et, comme il se doit, les combats.

Plus accessible que *Reforger'88* ou *War in Russia, Objective: Kursk* s'adresse quand même aux vrais wargamers.



accessibilité: ▶▶▷▷▷
graphisme: ▶▶▶▶▷
durée: deux à trois heures
originalité: ▶▶▶▷▷
nous aimons: ▶▶▶▷▷

DEFENDEZ VOTRE MICRO !

Avez-vous remarqué ? Chaque possesseur de micro se fait volontiers le défenseur de sa machine. En vante les mérites. Compare ses qualités graphiques ou sonores aux autres « bécanes ». Montre que les jeux y sont meilleurs ! Bref, nous sommes tous un peu les représentants bénévoles du matériel que nous avons choisi. Allons plus loin dans cette direction, en ouvrant nos colonnes à vos trucs, à vos routines (GOSUB...). A tout ce qui peut servir dans vos programmes de jeux. Cela peut être un court sous-programme pour tester la valeur des cases voisines d'un pion, par exemple...
Nous publierons vos listings avec vos nom et adresse (si vous le désirez !), ce qui vous permettra d'avoir de nouveaux contacts... Un seul impératif : *« Soyez compact ! »* Jamais plus d'une dizaine de lignes. Ainsi nous pourrons en publier davantage.

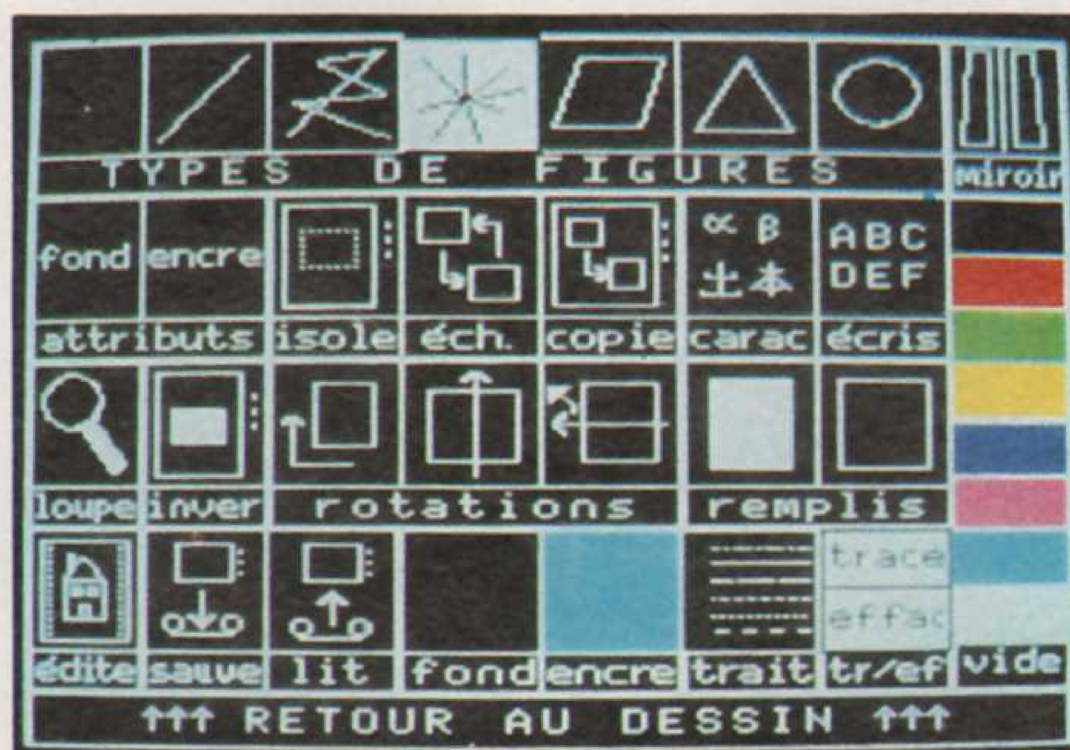
LES AVENTURES DE BOUWMAN



Un homme-orchestre dans l'univers de la micro-informatique... Il s'appelle A.J. Bouwman. Il est anglais et fait tout lui-même : il s'est créé ce qu'on pourrait appeler une micro-société appelée Les Aventures ; propose des traductions de jeux anglais ou ses propres scénarios ; et assure de surcroît sa promotion et sa distribution. Les deux jeux qu'il nous a apportés — pour *ZX Spectrum,* sa machine de prédilection — ont pour nom *La montagne magique* et *La tombe du Pharaon.* Ces deux jeux d'aventure conduisent le joueur dans l'univers pour le moins complexe (nous avions le plan sous les yeux, heureusement !).
Dans *la tombe du Pharaon,* thème classique, le joueur se trouve non loin des pyramides. Parmi les papiers d'un ancêtre explorateur figure la description d'une tombe pharaonique tombée dans l'oubli...
Dans *La montagne magique,* univers médiéval-fantastique, où les magiciens règnent en maître, il s'agit de retrouver « le rouleau de la sagesse », un parchemin très convoité.
« Les Aventures », 2, rue Véron, 75018 Paris, tél. : (1) 259.97.55.

TABLEAUX A LA CARTE

Lorigraph (édité par Loriciels, 160, rue Legendre, 75017 Paris, tél. : (1) 627.43.59) sur cassette, pour *Oric 1* ET *Atmos.* Entre 200 et 300 F.
Les créateurs de logiciels de jeux que vous êtes ont besoin d'outils de programmation : *Lorigraph* est un programme de création graphique qui permet, entre autres, de dessiner des « tableaux » dans vos jeux d'aventure.



Un menu iconographique (photo) offre une grande variété de choix : dessin remplissage de surface, déplacement d'objets, rotation, etc. La sauvegarde de votre chef-d'œuvre se fait ensuite sur cassette.

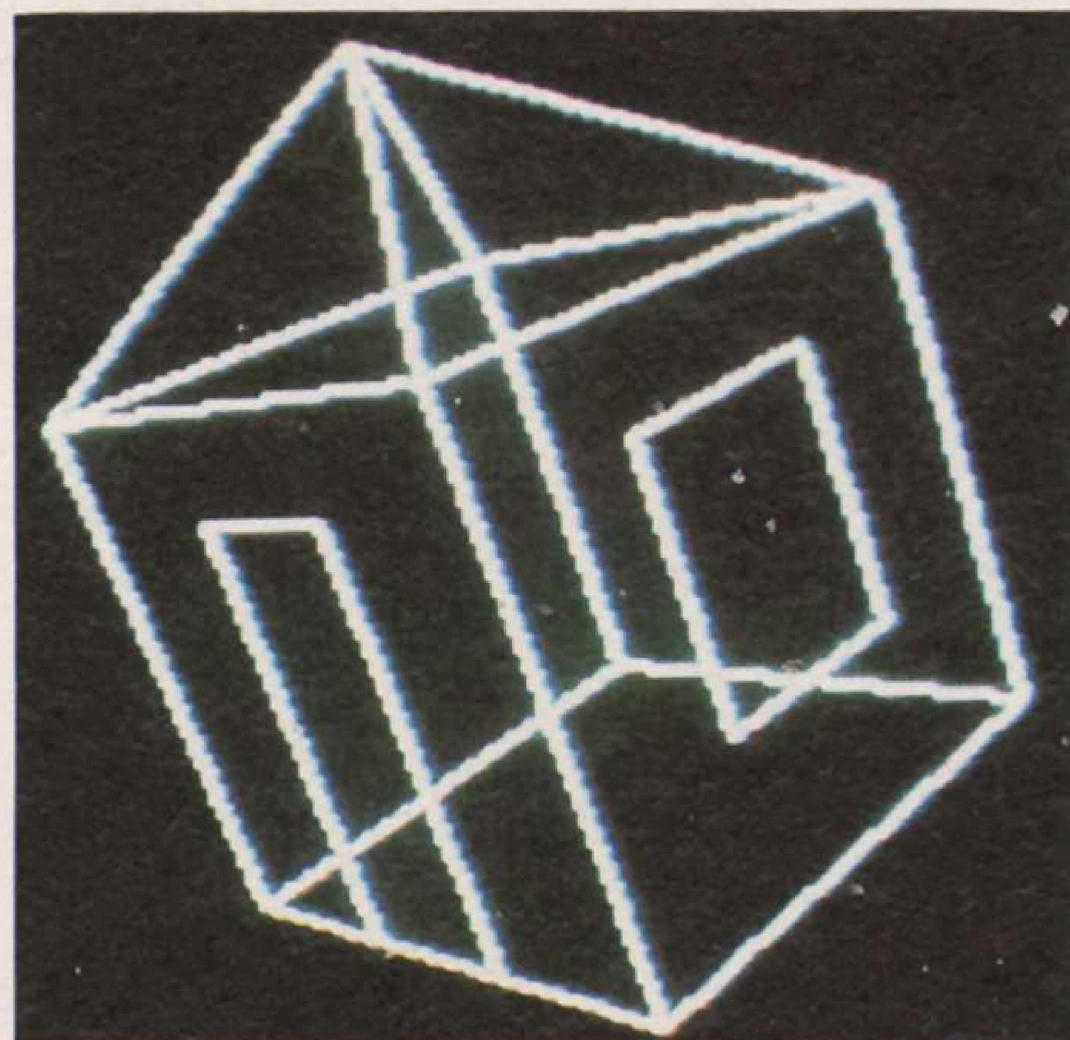
LEARN ENGLISH

Les amateurs de jeux d'aventure font de l'anglais sans le vouloir vraiment. Un anglais en général assez réduit (get book, read book, open window, throw book, etc) ; alors pourquoi ne pas faire des logiciels de jeu destinés à l'apprentissage de la langue anglaise. Pourquoi pas en effet, si ce sont effectivement de vrais jeux ! Les programmes qui sortent aujourd'hui chez Hatier vont dans ce sens. C'est notamment le cas de *East side story,* qui transforme le joueur en détective, sur la piste d'un dangereux suspect. Evidemment, le mode conversationnel est un peu plus élaboré que d'habitude : ces premiers programmes sont écrits par des profs et des instits.
Leurs prix : entre 160 et 220 F, pour *Atari, Apple, Oric, Thomson et TI.*



QUELQUES NOUVEAUTÉS POUR SPECTRUM

- La société ERE Informatique étend sa gamme de logiciels avec « basic étendu » (cassette, 180 F) qui permet d'accéder aux instructions UNTIL... REPEAT, le ELSE de IF... THEN, PRINT USING, TRON, TROFF, ON ERROR, AUTO (numérotation automatique), RENUM (rénumérotation) et surtout PAINT qui colorie rapidement les surfaces et GIANT qui édite de grands caractères à l'écran. (Un programme équivalent est également proposé pour *Laser 200 et 310).*
- *Print* + (cassette, 120 F) permet de modifier le nombre de colonnes affichées à l'écran. L'utilisateur passe au choix, de 32 à 40 ou 64 colonnes. Ce qui est particulièrement pratique quand on pratique le traitement de texte ou les tableurs.



- *3 D Mover* est, comme son nom l'indique, un programme de création de forme en trois dimensions. Les volumes créés peuvent être affichés à l'écran sous n'importe quel angle. Ce programme a été particulièrement soigné du point de vue du mouvement : il affiche 20 images par seconde. Ce qui autorise la création de véritables séquences animées. Les tracés peuvent être conçus en langage machine ou en basic. Comme tous les programmes de ce type, les formes créées ne peuvent être coloriées (tracé blanc).
- *Vox,* programme de synthèse vocale (cassette, 180 F, en français, avec manuel), permet de faire parler son *Spectrum,* à partir de programmes en basic. L'écriture est plutôt proche de la phonétique que de l'écriture normale. Le manuel établit les correspondances.
Précisons que *Vox* permet d'enregistrer jusqu'à 39 minutes de langage parlé !
- *Master Paint* (Ere Informatique) sur cassette, 250 F, est un utilitaire de dessin. Il facilite au programmeur la réalisation de tous les graphismes et permet notamment de les sauvegarder sous forme de « fichier binaire » qui peuvent être rappelés à partir d'un programme basic. Ce qui est bien sûr la clef de tous les jeux d'aventure !

POUR LES PROS

Sinclair qui s'est tant illustré pour du matériel grand public, met sur le marché *QL*, machine pour les professionnels. D'ailleurs, aucun logiciel de jeux n'est proposé ! Il faut bien l'avouer cependant, *QL* est une machine fantastique...

MARIAGE TORTUE-SPECTRUM

Vers la fin du premier trimestre 85, le *ZX Spectrum+* pourra être associé à une tortue *Logo*. Il faut rappeler que *Logo* est à la fois un langage informatique et une conception de la pédagogie. Ce dialecte du langage LISP a été créé — pour des applications en intelligence artificielle — par le M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology). Le programme pour *Spectrum*, plus le manuel, coûtera environ 500 F. Le prix de la tortue n'est pas encore connu.

CREER SES GRAPHISMES

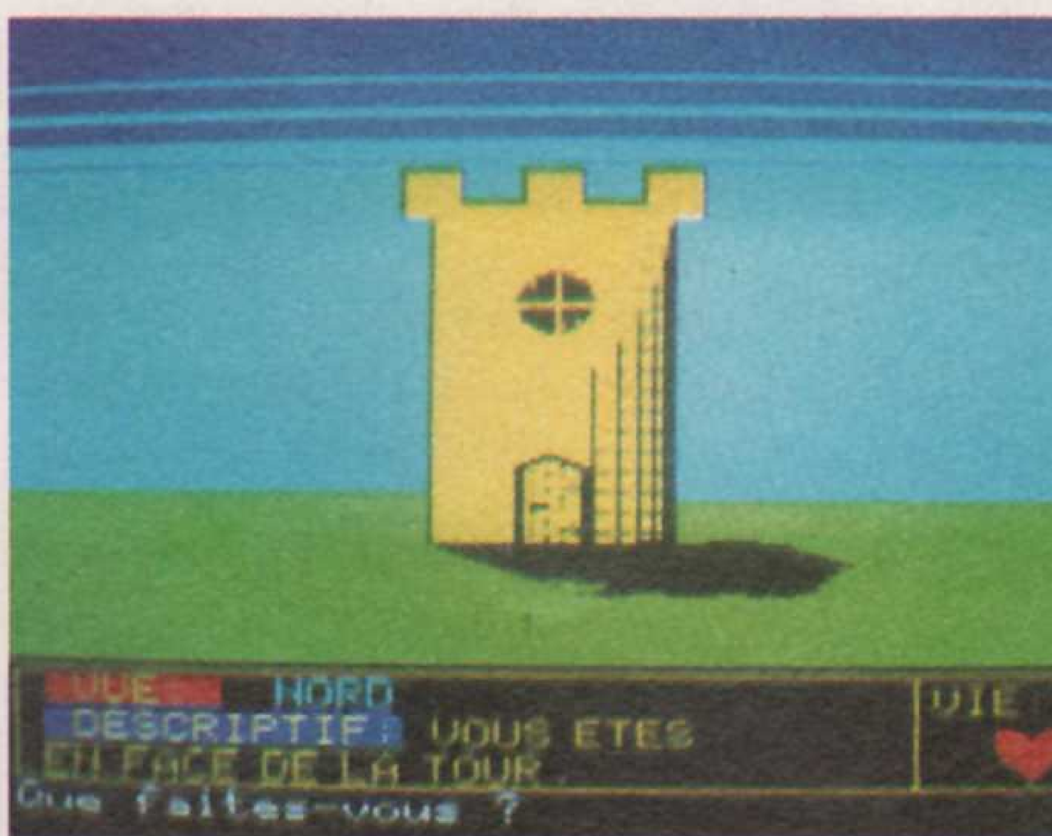


Graphisto, c'est le nom d'un programme graphique pour *MSX*, édité par Sprites (23, avenue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret, tél.: (1) 270.41.92). *J&S* ne l'a pas encore testé, mais la photo qui nous a été transmise par Sprites laisse entrevoir de nombreuses possibilités. A suivre...

POUR TOUS

Pour sa deuxième année d'existence le Centre Micro-informatique de Villeneuve-lès-Avignon propose au public le plus large une nouvelle gamme d'activités:
1. animation-formation. Vous pourrez vous initier aux différents aspects de la micro-informatique et faire vos premiers pas sur *Oric, Thomson, T.I., TRS 80* ou *Apple*.
2. information-documentation. Pour trouver ce que vous cherchez du point de vue logiciel, matériel, formation et publications.
3. les ateliers. Les « mordus » s'y rencontreront pour élaborer des projets (création de logiciels, recherches graphiques ou musicales, etc.).
Centre international de recherche, de création et d'animation. La Chartreuse, 30400 Villeneuve-lès-Avignon. Tél.: 16 (90) 25.05.46.
Cotisation annuelle: 200 F pour les moins de 18 ans; 350 F pour les autres.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE



(édité par Loriciels).
sur cassette pour *Oric 1/Atmos*
Vous partez à la recherche d'un superbe diamant dissimulé sur une île du Pacifique par une civilisation aujourd'hui disparue... Tel est le thème de ce jeu d'aventure graphique représentant environ 120 Ko de langage machine et de Basic.
Et un graphisme soigné.

REGROUPER LES MSX

« Le groupe des utilisateurs MSX » est une association-Loi 1901 qui a pour but de promouvoir le développement des micros au standard MSX, en assurant la collecte et la diffusion des informations y ayant trait. Il assiste également les membres de l'association dans l'utilisation de leur système; centralise les attentes des « consommateurs de MSX » pour mieux les répercuter auprès des fabricants et importateurs; sans oublier — point très important — favoriser le développement des programmes et notamment de jeux. Un projet ambitieux qui est à la mesure du standard MSX.
Groupe des utilisateurs de MSX: 16, rue Charpentier 92270 Bois-Colombes, tél.: (1) 785.64.54. Adhésion: 250 F/an.

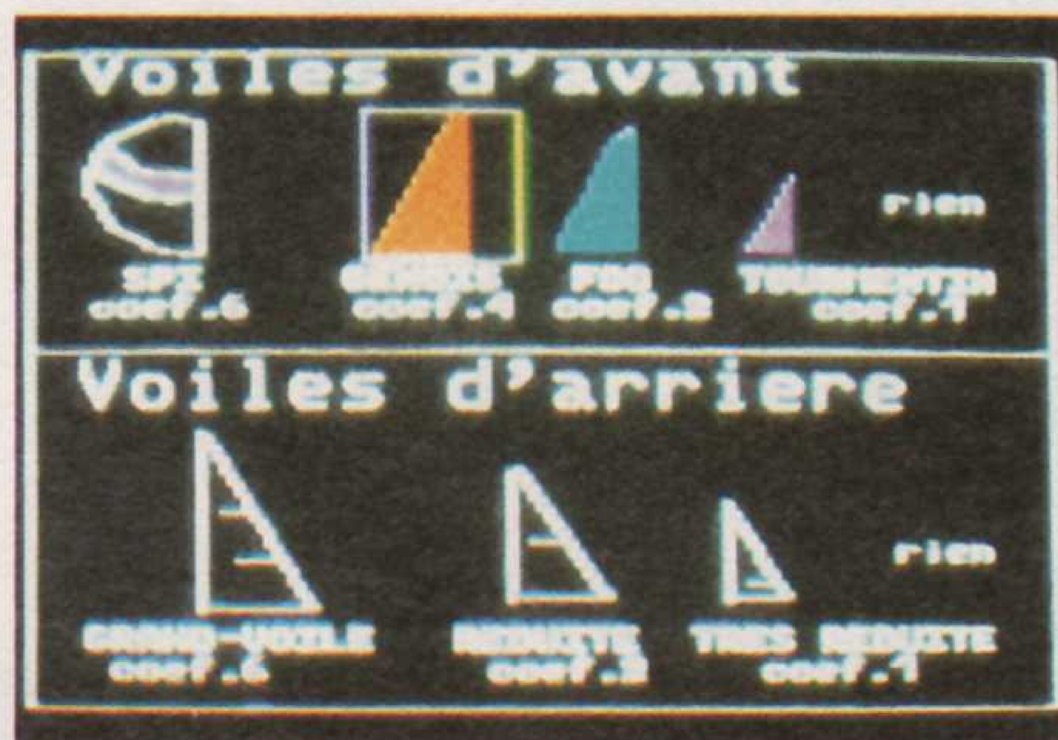
APPLE... A SEPT ANS !

Sept ans déjà... que le premier micro-ordinateur *Apple II* a été présenté à la presse (mai 1977). Et depuis, il a connu la carrière que l'on sait. Le deux millionième exemplaire vient d'être produit dans l'usine de Carrolton au Texas. L'intervention de la robotique dans cette usine permet de construire un *Apple* toutes les... six secondes ! Del Yocam, directeur général d'Apple, estime qu'il est possible d'accroître les capacités de production de l'usine.
Dernière nouveauté chez Apple, rien que pour rêver : le disque dur *ProFile* passe à 10 millions de caractères. Sa capacité de stockage équivant ainsi à 70 disquettes 5 pouces 1/4. Le prix : 19.780 F hors taxe, mais le « Kit accessoire » est inclus. (*ça change tout !*).

TRANSAT

(édité par Innelec-No man's Land - 299 F)

Transat a reçu l'un des prix du Festival de Villeneuve-lès-Avignon. Nous vous présentons ici la version pour *Apple*. C'est le plus précis des programmes de navigation que nous ayons testés.
En effet, il est bien rare que le joueur (de 1 à 3) ait le choix entre le spi, le gênois, le foc et le tourmentin, rien que pour la voile d'avant et trois types de grand-voile, normale, réduite et très réduite pour les jours de tempête. Tous les autres paramètres de la navigation sont bien sûr au rendez-vous (cap, force et direction du vent, météo et 3 niveaux de difficultés). La traversée La Rochelle (46°N - 1°W) jusqu'à Halifax (43°N, 63°W) n'est pas de tout repos. Il faudra prévoir des voiles de rechange; mais pas trop, sinon le voilier serait ralenti... Une très bonne simulation.



DEUX JEUX POUR MO 5

Les programmes *Vox* (sur cassette, 180 F), *Le millionnaire* (sur cassette, 140 F) et *Mission Delta* (sur cassette, 180 F) sont désormais disponibles pour *MO 5* chez ERE Informatique.

ILS ARRIVENT...

Chez Infogrammes. (20 bis, rue Godefroy, 69006 Lyon).
- Cube informatique. Initiation au Basic *MSX* en quatre cassettes et un livret de 100 pages. Mémoire nécessaire 16 K.
- Hercule. Jeu d'arcade à thème mythologique, sur cassette. Configuration de 32 K minimum sur *MSX*.
- Assdesass. Editeur, Assembleur, désassembleur *MSX*. Pour 32 K sur cassette ou disquette.
- *Mandragore:* la version *MSX* du Grand Prix du Logiciel français décerné par le ministère de la Culture. Jeu d'aventure et de rôle.
- *Arsène Lapin:* jeu d'aventure humoristique pour *ORIC/Atmos*, pour 32 K, sur cassette (*MSX*).
- *Pilot:* simulateur de vol. Pour 32 K *MSX*, sur cassette.